



APPRENDRE EN S'AMUSANT

Disney · PIXAR

Cars

QUATRE ROUES

Manuel d'utilisation

Chers parents,

*Chez **VTech®**, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ces jeux, souvent inadapté à l'âge de vos enfants. L'équipe Recherche et Développement **VTech®** a donc spécialement conçu **V.Smile®**, une gamme de consoles de jeu éducatives pour les enfants de 3 à 8 ans : **V.Smile®, V.Smile Motion®**, **V.Smile Pocket®** et **Cyber Pocket™.***

*Le concept **V.Smile®** représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Enfin des consoles de jeu dédiées aux petits, qui allient un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos, intuitifs, faciles à jouer et accessibles aux plus jeunes.*

*Toute une série de jeux et d'accessoires (Studio de dessin, Clavier TIP TAP, Tapis multisport, micro) aussi amusants que variés permet l'acquisition de connaissances fondamentales et accompagne les enfants dans leurs apprentissages. Chaque cartouche de jeu propose une **Aventure éducative**, dans laquelle votre enfant joue à son rythme au sein d'une histoire passionnante, et des **Ateliers découvertes**, qui lui permettent d'exercer des compétences précises. Et avec le mode 2 joueurs, l'apprentissage devient plus convivial et le jeu encore plus amusant !*

***VTech®** propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour les consoles **V.Smile®** dans lesquels les enfants pourront rencontrer de nouveaux personnages ou accompagner leurs héros préférés au coeur de l'action ! Le contenu de chaque jeu, élaboré en adéquation avec les programmes scolaires français et en collaboration avec des spécialistes du développement de l'enfant, est adapté à une tranche d'âge particulière.*

*Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative et espérons que **V.Smile®** vous donnera entière satisfaction.*

L'équipe VTech

*Pour découvrir tous les jeux **V.Smile®** et voir leur démo en avant-première, rendez-vous sur notre site Internet **www.vsmile.fr***








INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Cars Quatre roues** de **VTech**®. Félicitations !
Après la Piston Cup, Flash McQueen retourne à Radiator Springs et évoque avec ses nouveaux amis les incroyables aventures qu'ils ont partagées lors de son premier séjour dans la ville. Utilise tes connaissances en français, en mathématiques, en logique, exerce ton sens de l'observation et tes réflexes pour aider Flash à surmonter les obstacles et à comprendre que, dans la vie, l'amitié est bien plus importante que l'ambition de vouloir toujours gagner…
Mets les gaz et deviens, tout comme Flash, plus fort que le tonnerre !



CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Cars Quatre roues** de **VTech**®
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie de 1 an

ATTENTION : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.



1. POUR COMMENCER À JOUER…

- Connecter la console à la télévision.
- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Cars Quatre roues** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **Marche** de la console pour commencer à jouer.





Choisir un mode de jeu



Utilise le joystick pour choisir un mode de jeu. Appuie sur le bouton **OK** pour valider ton choix.

1.1. AVENTURE ÉDUCATIVE



Dans ce mode, prends la route avec Flash McQueen et revis ses incroyables aventures à Radiator Springs. Six jeux éducatifs et amusants t'attendent au tournant !

Si tu veux suivre l'ordre de l'histoire, choisis **Jouer l'aventure** et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Tu devras alors terminer chaque activité pour accéder à la suivante. Si tu préfères jouer directement à tes jeux préférés, choisis **Parcours libre** et sélectionne ensuite le jeu de ton choix.

Jouer l'aventure

Si tu choisis **Jouer l'aventure,** choisis ensuite **Nouvelle partie** pour commencer une nouvelle partie ou **Continuer la partie** pour reprendre l'aventure là où tu l'avais quittée la dernière fois que tu as joué. Appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix.

Dans le mode **Aventure éducative,** si c'est ta première partie ou si tu as sélectionné **Nouvelle partie,** il te faudra choisir tes paramètres de jeu (par défaut, le jeu se met en niveau facile). Si tu as sélectionné **Continuer la partie,** les paramètres seront les mêmes que ceux de la partie commencée. Si tu sélectionnes **Nouvelle partie,** tu peux choisir à nouveau le niveau de difficulté.

Remarque :

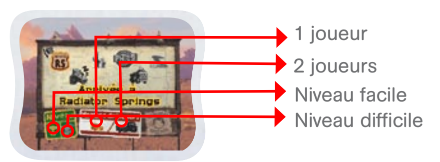
- L'option **Continuer la partie** n'est pas disponible la première fois que tu joues.
- Afin que la console mémorise les paramètres du jeu, n'enlève pas les piles ou ne débranche pas l'adaptateur (si la console fonctionne sur adaptateur), et laisse la cartouche de jeu insérée lorsque tu l'éteins. Lorsque tu allumeras de nouveau la console, tu pourras continuer la partie que tu avais commencée. Si tu sélectionnes **Nouvelle Partie**, tu peux à nouveau choisir le niveau de difficulté.



Nouvelle partie

Choisis **Nouvelle partie** et appuie sur le bouton **OK** pour démarrer une nouvelle partie.

Si tu veux changer les paramètres de jeu, utilise le joystick pour sélectionner les options de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs). Tu peux alors ajuster les paramètres de jeu (par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur). Appuie sur le bouton **OK** pour confirmer tes choix. Une fois ces paramètres définis, sélectionne ✔ et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.



★ **Niveau facile :** le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-5 ans.

★ ★ **Niveau difficile :** le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 6-7 ans.

Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Ce mode n’est pas accessible lorsque le jeu est utilisé avec les consoles **V.Smile Pocket® et Cyber Pocket™**.
Dans les activités de l’**Aventure éducative**, les 2 joueurs jouent l’un après l’autre de façon coopérative (les points sont additionnés pour obtenir un score commun).

Parcours libre

Ce mode de jeu te permet d’accéder directement aux jeux de l’aventure que tu préfères, sans suivre l’ordre de l’histoire. Utilise le joystick pour sélectionner un jeu et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.
Si tu veux changer les paramètres de jeu, oriente le joystick vers le bas pour sélectionner les options de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs) et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur. Une fois ces paramètres définis, sélectionne le jeu de ton choix et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.



1.2. ATELIERS DÉCOUVERTES

Deviens plus fort que le tonnerre en t'exerçant avec les quatre jeux éducatifs et amusants que proposent les **Ateliers découvertes !**

Utilise le joystick pour sélectionner un jeu et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.



Si tu veux changer les paramètres de jeu, oriente le joystick vers le bas pour sélectionner les options de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs) et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Tu peux alors ajuster les paramètres de jeu (par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur). Une fois ces paramètres définis, sélectionne le jeu de ton choix et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.

- **Niveau facile :** le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-5 ans.
- **Niveau difficile :** le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 6-7 ans.

Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Ce mode n'est pas accessible lorsque le jeu est utilisé avec les consoles **V.Smile Pocket® et Cyber Pocket™**.

Dans les **Ateliers découvertes**, les 2 joueurs jouent simultanément ou l'un après l'autre de façon compétitive (le joueur qui a le meilleur score gagne).

1.3. OPTIONS

Musique Activée/Désactivée : sur l'écran des options, tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond. Par défaut, la musique de fond est activée. Pour la désactiver, choisis l'option à l'aide du joystick et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.






Nombre de vies Standard/Illimité : sur l’écran des options, tu peux également choisir l’option **Nombre de vies : Illimité** pour jouer sans jamais perdre. Par défaut, le nombre de vies est **Standard**. Pour ne jamais perdre, choisis l’option à l’aide du joystick et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.
Une fois tes options définies, sélectionne et appuie sur le bouton **OK**.

Démo activée/désactivée : sur l’écran des options, tu peux enfin choisir d’activer ou non les animations qui te montreront comment utiliser la manette pour chacun des jeux. Par défaut, la démo est activée .

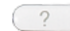
1.4. GARAGE

Une fois que tu as terminé l’**Aventure éducative** (mode **Jouer l’aventure**), tu peux entrer dans le **Garage** et ainsi découvrir les véhicules de Radiator Springs. Pour cela, sélectionne **Garage** avec le joystick et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer. Oriente le joystick vers la droite ou vers la gauche pour faire défiler les véhicules.





2. FONCTIONNALITÉS

Bouton AIDE  

Appuie sur le bouton **AIDE**, situé sur la manette, pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

Bouton QUITTER  

Appuie sur le bouton **QUITTER** de la manette pour interrompre la partie. Un message apparaît alors à l’écran et te demande de confirmer ton choix. Choisis pour quitter la partie, ou pour continuer à jouer. Confirme ton choix en appuyant sur le bouton **OK**. Le bouton **QUITTER** te permet également de revenir à l’écran précédent ou de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne lorsque tu veux reprendre la partie).









Bouton ATELIERS DÉCOUVERTES  

Le bouton **ABC**, situé sur la manette, te permet d'accéder directement aux **Ateliers découvertes.** Si tu appuies sur ce bouton en cours de partie, tu devras confirmer ton choix en appuyant sur le bouton **OK**. Si tu veux vraiment quitter la partie et accéder au menu **Ateliers découvertes**, choisis ✔. Pour continuer la partie, choisis ✖.

Mode MOUV'/Mode JOYSTICK

Avec la V.Mouv', tu peux choisir de jouer en mode Mouv' ou en mode Joystick :

Mode Mouv' : tu joues en bougeant toute la manette.

Mode Joystick : tu joues en bougeant uniquement le joystick.

Utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur **OK** pour valider.

Note : le mode Mouv' n'est disponible que sur la console **V.Smile Motion**®.

V.Link™ (vendue séparément)

Lorsque tu branches la **V.Link™** à la console, une icône **V.Link™** apparaît dans le menu principal. Sélectionne cette icône pour transférer tes scores sur cet accessoire.



Tu peux ensuite connecter la **V.Link™** à un ordinateur pour te rendre sur le site Internet **www.fr.vsmilelink.com** afin de comparer tes scores et débloquer des mini-jeux bonus en ligne grâce aux pièces que tu as gagnées.



Tu peux gagner jusqu'à 4 pièces d'or selon le score que tu obtiens quand tu joues l'Aventure :

Record	Pièce d'or
Ton record atteint 1	Tu gagnes une 1ère pièce d'or
Ton record atteint 50	Tu gagnes une 2e pièce d'or
Ton record atteint 190	Tu gagnes une 3e pièce d'or
Ton record atteint 350	Tu gagnes une 4e pièce d'or

Note : la connexion **V.Link™** n'est disponible que sur les consoles **V.Smile Motion**® et **Cyber Pocket™.**





3. ACTIVITÉS

3.1. CONTENU ÉDUCATIF

Aventure éducative

Arrivée à Radiator Springs	Mémoire, vocabulaire, première lettre des mots
Renverser les tracteurs (mini-jeu)	Mathématiques : compter des objets et faire des additions simples
Troupeau de tracteurs	Repérage dans l'espace et sur une carte
Tri de pneus	Lettres majuscules et minuscules, orthographe
Douche froide (mini-jeu)	Réflexes
Le défi de Martin	Mémoire, réflexes

Ateliers découvertes

L'illumination de Radiator Springs	Logique
Piles de pneus	Réflexes, catégorisation, couleurs
Arrêt au Stand	Mathématiques : différencier les nombres pairs et impairs, faire des additions simples
Mémory des panneaux	Mémoire, stratégie

3.2. DESCRIPTION DES JEUX

L'**Aventure éducative** se compose de 6 jeux. En mode **Parcours libre**, utilise la manette pour sélectionner un jeu, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. En mode **Jouer l'aventure**, une introduction narrative apparaît avant chaque jeu. Si tu ne souhaites pas écouter cette introduction, appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer directement.

Les **Ateliers Découvertes** proposent 4 jeux.

Fonctions de la manette et des boutons

Utilise la manette pour déplacer le personnage à gauche, à droite, en haut, en bas ou en diagonale.

Appuie sur le bouton **OK** pour exécuter une action (saisir ou déposer un objet, faire vrombir le moteur de Flash…).





Icônes

Flash McQueen		C'est le personnage que tu contrôles à l'écran.
Énergie		Ce sont tes points de vie. Lorsque tu heurtes un obstacle par exemple, ton énergie baisse.
Score		Il s'agit des points que tu gagnes à chaque jeu, notamment lorsque tu ramasses des drapeaux à damier.
Drapeau à damier		Le drapeau à damier te permet d'augmenter ton score si tu l'attrapes.
Obstacles		Ton énergie diminue lorsque tu heurtes un obstacle.
Jerricanes		Tu peux augmenter ton énergie si tu attrapes ces jerricanes.

3.3. AVENTURE ÉDUCATIVE

Activité 1 : Arrivée à Radiator Springs

Flash est perdu sur l'autoroute et ne trouve plus son ami Mack. Parfois, un camion le double ; c'est peut-être Mack ! Pour retrouver ce camion, mémorise le dessin ou la première lettre du mot correspondant au dessin qui est dessus. Si tu évites bien les cônes et les autres voitures, tu vas vite rattraper ce camion, mais deux autres camions qui lui ressemblent roulent alors à côté de lui. Souviens-toi du dessin ou de la lettre et place-toi derrière le camion qui te semble être celui qui t'avait doublé. Puis, appuie sur le bouton **OK** pour l'interpeller et découvrir s'il s'agit ou non de Mack… Essaie aussi de ramasser le plus de drapeaux à damier possible !

Objectif pédagogique : exercer son sens de l'observation et sa mémoire, apprendre de nouveaux mots, apprendre la première lettre des mots.

Niveau facile : mémoriser des images.

Niveau difficile : mémoriser la première lettre des mots.






Commandes :

Actions	Mode Mouv’	Mode joystick
Ralentir/Accélérer	Incliner la V.Mouv’ vers la gauche ou vers la droite	← →
Déplacer Flash vers le haut ou vers le bas	Incliner la V.Mouv’ vers le haut ou vers le bas	↑ ↓
Accélérer fortement	Appuyer sur **OK**	Appuyer sur **OK**

Activité 2 : Renverser les tracteurs

Martin a appris à Flash un de ses jeux préférés : renverser les tracteurs ! C’est simple, il suffit de faire un bruit brusque et assez fort (comme faire vrombir le puissant moteur de Flash) pour réveiller en sursaut un tracteur, qui en tombera à la renverse. Pour aider Flash à renverser le plus grand nombre de tracteurs, tu dois t’approcher d’un tracteur et compter les ronds de fumée qui s’en échappent (mais tu ne dois pas compter les nuages de fumée qui ne sont pas ronds), ou résoudre une petite addition. Pour répondre, choisis le moment précis où l’aiguille du compteur qui est en bas à gauche de l’écran indique le bon nombre. Tu dois donc être rapide. Attention à ne pas heurter les meules de foin ; sinon, tu risques de réveiller Franck !

Objectif pédagogique : savoir compter et faire des additions simples, exercer ses réflexes.

Niveau facile : compter les ronds de fumée qui s’échappent des tracteurs.

Niveau difficile : résoudre les additions dont les tracteurs rêvent.



Commandes :

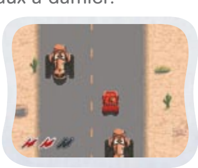
Actions	Mode Mouv’	Mode joystick
Déplacer Flash ou Martin vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite	Incliner la V.Mouv’ vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite	↑ ↓ ← →
Faire vrombir le moteur/Klaxonner	Bouger la V.Mouv’ vers le haut	Appuyer sur **OK**






Activité 3 : Troupeau de tracteurs

C'est la panique à Radiator Springs, les tracteurs se sont échappés de leur enclos ! Aide Flash à les arrêter avant qu'ils n'arrivent dans la ville !
Et n'oublie pas de ramasser les jerricanes et les drapeaux à damier.



Objectif pédagogique : savoir compter et faire des additions.

Niveau facile : compte le nombre de tracteurs présents sur le bandeau.

Niveau difficile : résous l'addition écrite sur le bandeau.

Commandes :

Actions	Mode Mouv'	Mode joystick
Déplacer Flash ou Martin vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite	Incliner la V.Mouv' vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite	↑ ↓ ← →
Faire vrombir le moteur/ Klaxonner	Appuyer sur **OK**	Appuyer sur **OK**




Activité 4 : Tri de pneus

Luigi a besoin de faire un bon rangement parmi ses vieux pneus ! Aide-le à les trier en poussant le plus de pneus possible vers Martin ou vers Luigi. Les pneus contenant une lettre majuscule doivent être regroupés d'un côté et les pneus contenant une lettre minuscule de l'autre. En mode difficile, tu devras pousser la lettre manquante d'un mot vers le mot qu'elle complète. Attention, ton temps est limité et tu dois éviter les obstacles ! N'oublie pas non plus de ramasser les drapeaux à damier et les jerricanes.

Objectif pédagogique : identifier et différencier les lettres majuscules et minuscules, trouver la lettre manquante d'un mot.

★ **Niveau facile :** trier les lettres majuscules et les lettres minuscules.

★ ★ **Niveau difficile :** retrouver la lettre manquante d'un mot.

Commandes :

Actions	Mode Mouv'	Mode joystick
Déplacer Flash ou Martin vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite	Incliner la V.Mouv' vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite	↑ ↓ ← →
Accélérer fortement (avec Flash uniquement)	Appuyer sur **OK**	Appuyer sur **OK**

Activité 5 : Douche froide !



Même s'il est timide, Red, le camion de pompiers, est d'humeur taquine ! Il n'a qu'une envie : arroser Flash avec son jet d'eau. Aide Flash à éviter le jet d'eau de Red pendant toute une minute, tout en attrapant le plus de drapeaux à damier possible.




Objectif pédagogique : exercer ses réflexes et anticiper une action.

⭐ **Niveau facile :** le jet d'eau a un faible débit.

⭐⭐ **Niveau difficile :** le jet d'eau a un fort débit.

Commandes :

Actions	Mode Mouv'	Mode joystick
Déplacer Flash ou Red vers la gauche ou vers la droite	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite	← →
Accélérer fortement (avec Flash uniquement)	Appuyer sur **OK**	Appuyer sur **OK**
Activer le jet d'eau (avec Red uniquement)	Appuyer sur **OK**	Appuyer sur **OK**

Activité 6 : Le défi de Martin

Il est temps pour Flash de montrer ce qu'il a sous le capot ! Martin lui propose une petite course dans le désert, mais il a apporté sa petite touche personnelle : Flash doit ramasser sur sa route les formes colorées que Martin préfère. Aide Flash à ramasser les formes que lui a indiquées Martin, dans la bonne couleur et dans le bon ordre. Mais il s'agit avant tout d'une course, il te faut donc aller le plus vite possible et bien réussir tes virages pour ne pas finir le pare-chocs dans un cactus ! Lorsqu'un virage difficile est en vue, fais un beau dérapage contrôlé ! Pense aussi à ramasser le plus de drapeaux à damier possible.

Objectif pédagogique : mémoriser une petite séquence de formes colorées, repérer les formes à ramasser, éviter les autres et exercer ses réflexes.

⭐ **Niveau facile :** une seule forme colorée à mémoriser à la fois.

⭐⭐ **Niveau difficile :** une séquence de deux formes colorées ou plus à mémoriser.



Commandes :

Actions	Mode Mouv’	Mode joystick
Déplacer la voiture vers la gauche ou vers la droite	Faire pivoter la V.Mouv’ vers la gauche ou vers la droite	← →
Faire un dérapage contrôlé	Secouer la V.Mouv’	Appuyer sur **OK** plusieurs fois

3.4. ATELIERS DÉCOUVERTES

Les **Ateliers découvertes** comportent 4 jeux. Utilise la manette pour sélectionner un jeu, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix.

L’illumination de Radiator Springs

Le moment est venu de redonner toutes ses lumières à Radiator Springs ! Pour cela, il te faut réparer des parties des câbles électriques qui permettent d’alimenter les enseignes lumineuses de Radiator Springs. Pour que l’enseigne s’illumine, le circuit de câbles allant du générateur à l’enseigne doit être continu, et les couleurs des câbles ne doivent pas être mélangées ! Il est possible que certains bouts de câbles s’avèrent inutiles… Quand tu penses que tous les câbles sont bien positionnés, utilise la manette pour sélectionner l’interrupteur rouge et appuie sur **OK** pour allumer les lumières !

Objectif pédagogique : exercer sa logique et son sens de l’observation, effectuer des rotations de formes dans l’espace.

★ **Niveau facile :** trois parties de câbles sont à réparer.

★★ **Niveau difficile :** cinq parties de câbles sont à réparer.







Commandes :

Actions	Mode Mouv'	Mode joystick
Faire pivoter le câble	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite (et appuyer sur **OK** pour valider)	Appuyer sur **OK**
Revenir en arrière	Appuyer sur le bouton rouge	N/A

Piles de pneus



Aide Guido à monter des piles de pneus. Apporte les pneus jusqu'aux piles existantes sans les faire tomber et pose-les sur la bonne pile. Regarde bien les couleurs des pneus afin de savoir sur quelle pile tu dois les poser.

Objectif pédagogique : les couleurs.

★ **Niveau facile :** 2 couleurs.

★★ **Niveau difficile :** jusqu'à 4 couleurs.

Commandes :

Actions	Mode Mouv'	Mode joystick
Déplacer Guido vers la gauche ou vers la droite	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite	← →
Décharger les pneus	Bouger la V.Mouv' vers le haut	Appuyer sur **OK**




Arrêt au stand



Tu dois changer les pneus de la voiture qui arrive dans ton stand (en mode 1 joueur, tu dois équiper la voiture de gauche) en un temps record ! Fais-toi aider par ton mécano, un charmant petit chariot élévateur (comme Guido), pour attraper les bons pneus. Pour cela, regarde l'indication en haut de l'écran : tu dois par exemple n'attraper que les pneus qui contiennent un nombre pair ou les pneus contenant une addition qui permet d'obtenir le nombre indiqué. Quand tu vois arriver un pneu qui convient, place ton mécano à droite ou à gauche du pneu et, en utilisant ta manette, attrape-le par le côté tout en appuyant sur le bouton **OK**. Dirige-toi ensuite vers l'un des quatre essieux et appuie sur le bouton **OK** pour placer le pneu. Si tu t'es trompé, tu peux retirer le mauvais pneu en te plaçant près de celui-ci puis en appuyant sur le bouton **OK.** Fais vite, car la course n'attend pas !

Objectif pédagogique : différencier les nombres pairs des nombres impairs, faire des additions simples, gérer le temps imparti.

★ **Niveau facile :** nombres pairs et impairs.

★ ★ **Niveau difficile :** additions simples.

Commandes :

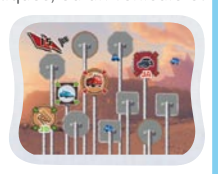
Actions	Mode Mouv'	Mode joystick
Déplacer le mécano vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite	↑ ↓ ← →	↑ ↓ ← →
Installer les pneus	Appuyer sur **OK**	Appuyer sur **OK**





Mémory des panneaux

Martin ne se souvient pas des panneaux de Radiator Springs, ils sont cachés ! Ces panneaux indiquent des véhicules, comme par exemple un camion de pompiers, ou des accessoires pour ces véhicules, comme par exemple l'échelle que l'on trouve dans un camion de pompiers. Tu dois retourner les panneaux deux à deux : si tu trouves une bonne paire, c'est-à-dire deux véhicules identiques, ou un véhicule et son accessoire, les panneaux restent visibles et tu peux alors retourner deux nouveaux panneaux. Sinon, les deux panneaux se retournent, face cachée. Tu dois retourner tous les panneaux en un minimum d'essais, tu vas donc devoir mémoriser leur position ! Utilise la manette pour choisir un panneau et appuie sur le bouton **OK** pour le retourner. À toi de jouer !



Objectif pédagogique : apprendre à reconnaître différents véhicules et à y associer un accessoire correspondant, exercer sa mémoire spatiale, élaborer une stratégie.

☆ **Niveau facile :** faire des paires de deux mêmes véhicules.

☆☆ **Niveau difficile :** faire des paires d'un véhicule et de son accessoire.

Commandes :

Actions	Mode Mouv'	Mode joystick
Faire bouger le curseur	↑ ↓ ← →	↑ ↓ ← →
Retourner un panneau	Appuyer sur **OK**	Appuyer sur **OK**







4. ENTRETIEN



- Pour nettoyer la console, utiliser un chiffon doux et sec. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Enlever les piles lorsque vous n'utilisez pas la console.
- Entreposer la console et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jeu est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.



5. EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu. Si la console ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur **Marche** ou **Redémarrer**, débranchez puis rebranchez l'adaptateur de la console, ou retirez puis réinsérez les piles. Retirez la cartouche de jeu et soulevez la partie protectrice en bas de la cartouche afin de nettoyer l'intérieur à l'aide d'un chiffon doux et sec. Puis, rebranchez l'adaptateur ou remettez les piles et appuyez sur **Marche.** Si le problème persiste, consultez le manuel d'utilisation de la console.



6. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé derrière ou sous le produit).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTech
VTECH Electronics Europe SAS
2/6, rue du Château d'Eau - BP 55
78362 Montesson Cedex
FRANCE
Email : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,118 €/min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697



Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vsmile.fr à la rubrique « Les Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.

7. À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

91-002306-136 法